

# POWER PLAYER

Nro 7-8/94  
Hinta 8 mk

**SNES:**

Super Metroid

Shadowrun

Battletoads &  
Double Dragon

Mega Man X

Pinball Dreams

**NES:**

4-Player Tennis

Robocop 3

Gradius

**GB:**

Top Ranking  
Tennis

Battletoads &  
Double Dragon

Kirby's  
Pinball Land

Lawnmower  
Man

Cool Spot



# Super

## Tätä peliä ovat KAIKKI odottaneet.

Kukaan ei ole voinut jäädä tietämättömäksi, että kolmas ja lopullinen jakso Metroid-sarjassa on ollut tekeillä. Nyt 24 megan SNES-seikkailu on valmis.

Super Metroidin tapahtumat sijoittuvat heti kahden edellisen pelin jälkeiseen aikaan. Samus Aran on viimein pystynyt nujertamaan äitiaivon GB-pelissä Metroid 2. Samus löytää viimeisen eloonjääneen metroidin, joka on vastakuoriutunut poikanen. Tämä säyseä pikkuinen seuraa Samusia kuin linnunpoikanen seuraamaan. Samus vie pikkumetroidin kotiplaneetalleen ja pian tiedemiehet ovat tutkimassa sitä täydellä vauhdilla. Mutta kovin pitkälle ei ehditä päästä ennen kuin tämä vihulainen pääsee pakenemaan takaisin Zebesiin (planeetalle missä aiempien osien toiminta tapahtui). Joten nyt Samusin täytyy myös palata sinne nitistämään pikkuhirviö ennen kuin se kasvaa suureksi. Homma kuulostaa helpolta, sillä ovathan planeetan muut rumilukset hoideltu jo tieltä pois? Yllätys, tilalle on tullut valtava määrä uusia kauheuksia ja Samus saa kokea uuden uskomattoman avarusseikkailun...



*Tässä on todella laaja peli ja onneksi paristomuistiin voi tallentaa kolme eri seikkailua.*

Perustaltaan Super Metroid on samanlainen kuin alkuperäinen Metroid, mutta planeetta on nyt suurempi ja vihollisia on enemmän. Onneksi pelissä on myös joukko uusia toimintoja, kuten karttanäyttö, joka toimii melko samaan tapaan kuin Zeldassa Linkin kartta, joka on apuna Heraldian luolia tutkittaessa. Karttaa saa kehittää aluksi omin nokkineen, kunnes Samus löytää huoneen, jossa tietyn apuvälineen poimituaan saa täydellisen kartan nimien, nuolien ja muiden merkin-  
töjen kera.

*Juoksukengät jalassa vauhti voi kohota huimaavaksi.*



PELAAJIA	PELIMUISTI
1	Paristo
PELINLUONNE	GAMELINK
Seikkailu	---

● NINTENDO  
VAIKEUSASTE

KESKITASOA

9,0	GRAFIIKKA	8,5	PELIOHJAUS
9,5	ÄÄNI	10	VIIHDE

# Metroid



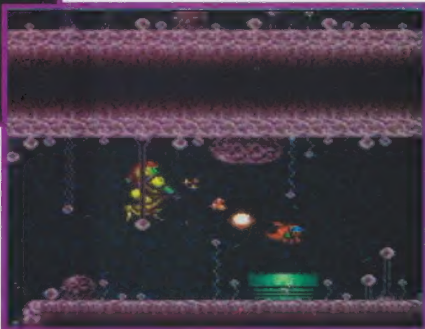
Jäädytysaseella saat viholliset vähäksi aikaa seisahtumaan.



Näitä jättsieniä ei ole tarkoitus napostella – Jos haluat syödä sieniä, niin siihen on omat pelinsä!



Grafiikka on synkeää ja pelottavaa. Musiikki luo vielä lisää kaameaa tunnelmaa.



Ole varovainen ohittaessasi tällaisia ruukkuja... niissä on nimittäin ilkeitä tyyppejä.

## ASEET JA VOIMABONUKSET

Tässä on lista kaikista eri esineistä, joita voi löytää seikkailun aikana. Toisia näistä, kuten esimerkiksi ohjuksia, tulee vastaan useamman kerran. Yritä myös yhdistellä eri aseita, jotta voit suorittaa vahvempia hyökkäyksiä.

### Missile Tank

Ohjussäiliö on ase, jonka löytää ensimmäisenä. Aina kun törmää tähän ikoniin, saa viisi utta ohjusta.

### Super Missile Tank

Ohjuksien vahvempi painos, jonka avulla saa avattua vihreät ovet.

### Power Bomb

Kun vetäydyt kasaan ja laukaist tällaisen todella vahvan pommin, niin kaikki tielle satuva lentää taatusti tuhannen pirstaksi.

### Grappling Beam

Tarttumissäde on erikoisase, jonka avulla voi liikkua ilmassa aivan uudella tavalla.

### X-Ray Scope

Röntgenkatse on apuväline, joka yllättäen paljastaa kaikki salaiset kulkureitit ja ovet.

### Energy Tank

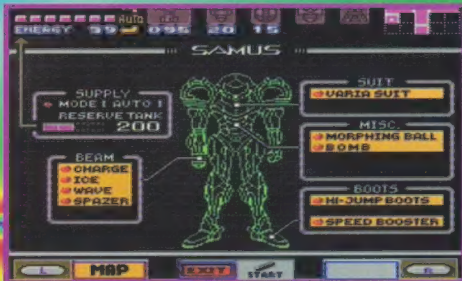
Voimasäiliö antaa Samusille 99 energiapistettä.

### Reserve Tank

Varasäiliöllä voi täyttää energiasäiliöt, kun ne menevät loppuun. Tämän voi tehdä myös automaattisesti.

### Charge Beam

Lataussäde palauttaa puhdin



käytettyihin aseisiin.

### Ice Beam

Jaäsäde saa viholliset hyytymään hetkeksi, jolloin voit koskettaa niitä vahingoittumatta.

### Wave Beam

Aaltosäde tehoaa tiiliin, jolloin voit siirtyä vaivatta kätkettyihin huoneisiin.

### Spazer Beam

Tällä sädeaseella voi laukaista kolme lasersädettä yhtä aikaa.

### Plasma Beam

Plasmasäteellä voi hoidella joukon vihollisia yhdellä laukauskella.

### Varia Suit

Kun tämä avaruuspuku on päällä, Samus kärsii puolta vähemmän vahinkoa.

### Gravity Suit

Kun Samus löytää painovoimavun, vihollisten on entistä vaikeampi tuottaa vahinkoa.

### Morphing Ball

Tällä apuvälineellä voi ryhtyä

muuttumisleikkeihin. Kun painaa kaksi kertaa alas, Samus menee kerälle.

### Bomb

Kun Samus muuttuu palloksi, voit käyttää pommeja, jotka räjähtävät parin sekunnin päästä.

### Spring Ball

Tämän apuvälineen kanssa voi pomppia, vaikka on kerällä.

### Screw Attack

Kierrehyökkäystä kannattaa käyttää vihollisiin silloin kun on ilmassa.

### High Jump Boots

Kuten aiemmissa Metroid-peleissä, saa tässäkin paljon hyötyä näistä saapikkaista. Pystyt hyppäämään korkeammalle.

### Space Jump

Näillä erikoiskengillä voi tehdä hypyn ilmassa.

### Speed Boost

Kun saat oikein kovan vauhdin päälle, voit singahtaa suoraan toisten seinien lävitse.



Samusin avaruusalus näyttää hienolta – mutta et pääse testaamaan sitä ennen kuin koko peli on selvitetty!



Tästä puhelinkioskista voi soittaa äitille... taikka tallentaa pelisi.



Yleiskartta näyttää missä päin planeettaa olet.



Tarkkuushyppy ovat tärkeä osa peliä



Ovet saa avattua helpoimmin yksinkertaisesti ampumalla.





## ERIKOISTEMPUT

Pelissä täytyy osata useita erilaisia tekniikoita, että voi päästä kaikkiin paikkoihin. Kaikkia ei ole selvitetty ohjekirjasessa ja toiset on hyvin valkea oppia, mutta harjoitushan tekee tunnetusti ihan hyvää.

### Seinäklipelly

Kolme pientä sebesiläistä yrittää näyttää sinulle matkan varrella miten seinillä on mahdollista kiipeä. Tämä näyttää olevan heille paljon helpompaa kuin Samusille. Hyppää seinää kohti ja pyörähdä ikealla tavalla. Kun tulet seinää päin, paina ohjainta vastakkaiseen suuntaa samalla kun painat hyppynappulaa uudestaan. Jatka tällä tavalla kunnes olet päässyt niin korkealle kuin haluat.

### Superhyppy

Juokse suoraan eteenpäin kunnes saavutat super-vauhdin ja paina sitten Alas. Nyt Samus vilkkuu pari sekuntia, jonka jälkeen pystyt tekemään hyppynappulalla valtavan loikan. Voit ohittaa kaiken edessä olevan.

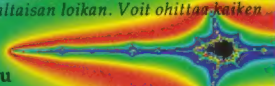
### Pomminousu

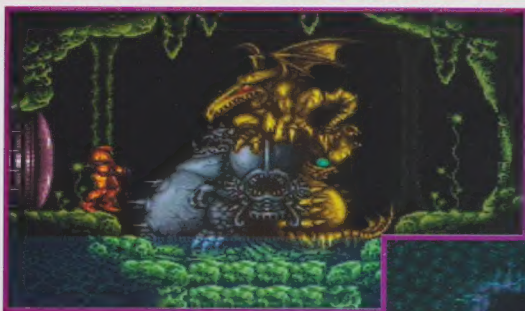
Jos on pelannut alkuperäistä Metroidia, niin tämä tekniikka on luultavasti tuttu. Pomminappulan avulla voi saavuttaa paikkoja, joita ei ole tarkoitus tutkia vielä siinä vaiheessa. Helpoimmin temppu onnistuu erikoisohjaimella, jossa on turbonappula, mutta Samusin saa nousemaan yhä korkeammalla ilmassa myös painamalla jatkuvasti pomminappulaa.

### Pomminlevitys

Lataa aseesi, mene palloksi ja paina pomminappulaa, niin tantereelle leviää viisi pommia, jotka aiheuttavat voimakkaan räjähdysten.

Kun nyt tiedät millaisia tavaroita pitää löytää ja kuinka erilaisia tekniikoita käytetään, voit sukeltaa mukaan suureen seikkailuun, jossa taistellaan pahoja muukalaisia vastaan ja päätteeksi hoidellaan äitiaivo lo-pullisesti.





Näyttävä on liian mieto sana kuvaamaan Super Metroidin grafiikkaa. Katso vaikka viereistä olentoa!



Toiset ovet saa auki vasta kun on löytänyt oikeat aseet.



Jopa luonnonvoimat käyvät Samusin kimppuun. Syöksy tunneliin, sillä sateessa ei laulata lainkaan.

10

## Tohtori Wiili

Sen kaiken jälkeen mitä Super Metroidista oli kuulunut etukäteen, minulla oli valtavat odotukset. Mutta kun Nintendo on hoitanut itse tuotannon, ei pettymyksiä joudu yleensä kokemaan – eikä joutunut tälläkään kerralla. Grafiikka on mahtavaa, varsinkin ruudun täyttävät pomot. Musiikki on huippuvaraa ja luo persoonallisen ja hienon tunnelman. Peliohjaus toimii yhtä mallikkaasti kuin alkuperäisessäkin. Kun tähän lisätään se, että Super Metroid on yksi kaikkien aikojen viihdyttävimpiä pelejä ja vielä huikene laaja seikkailu, niin käsissä on itsestään selvä hitti. Tämä on ehdottomia SNES-suosikkejani Zelda II:n ja Final Fantasy II:n ohella. Super Metroid ansaitsee ilman muuta Nintendo-lehden kunniaatitellit Huippupeli ja Klassikko.

10

## Toimitus

Super Metroid on sen luokan peli, että täällä toimituksessa aika pysähtyy – mikään muu ei ole tärkeää. On välttämätöntä saada selville mitä seuraavan nurkan takana on... ja seuraavan ja seuraavan. Kaukaiset ystävämmme Nintendolla ovat tehneet armottomasti työtä Samus Aranin kolmannen seikkailun kanssa ja he ovat onnistuneet paremmin kuin kukaan olisi voinut odottaa. Tällaisen odotetun jatko-osan tekemisessä on varmasti melkoiset paineet, mutta kaikki osa-alueet on hoidettu niin huolella, ettei voi kuin hämmästellä. Tarina on pätevä, grafiikka erinomaista ja äänet luovat juuri sopivan kuttavan tunteen, kun hiippailee tutkimassa kenttien kaikkia sopukoita. Tällaista määrää hupia ei ole nähty pitkään aikaan yhdellä pelikasetilla, joten jos ostate yhdenkin pelin tänä vuonna, niin tämä on paras valinta!



# SHADOWRUN



Seattle vuonna 2050. Kyberteknologia on syrjäyttänyt lähes kaiken muun, eikä meidän aikamme kaupunkeja ole enää olemassa. Mystiset salajuonittelijat hallitsevat ja vastustelijat kohtaavat välttömiä vaikeuksia. Ihmisiin asennetaan erityisissä laitoksissa tietokoneita, jonka jälkeen

he kuuluvat joukkoon nimeltä Shadowrunners. Data Eastin mielikuvituksellisen seikkailun pääroolissa on juuri tällainen shadowrunner, nimeltään Jake Armitage.



Seikkailu alkaa ruumis-huoneelta, jonne sinut kantaa kaksi tuntematonta miestä monien muiden ruumiliden sekaan. Sinut on ilmeisesti löydetty kuolleena. Kun miehet katoavat huoneesta, voit nousta varovaisesti ja alkaa tutkia huonetta löytääksesi käyttökelpoisia tavaroita, kuten skalpellin. Avaa sitten ovi ja lähde kadulle selvittääksesi henkilöllisyytesi.

tökelpoisia tavaroita, kuten skalpellin. Avaa sitten ovi ja lähde kadulle selvittääksesi henkilöllisyytesi.



Matkalla löytää aseita, suoja ja muuta käyttökelpoista tavaraa. Jokaisen vaiheen loppupuolella vastaan asettuu pahoja pomoja. Myös eri puolilla kaupunkia on odottamassa vihollisia. Voit ottaa avuksesi toisia "runnereita", jotka ovat suojanasi ja auttavat

keräämään karmapisteitä ja rahaa. Luonnollisesti heille pitää maksaa palveluksista, mutta se on usein tarpeen.

Shadowrun on rakennettu melko omaperäisellä tavalla. Mieleen tulee Sierra-yhtiön Quest-pelit, jotka ovat levinneet laajalle eri tietokoneilla, mutta tämä on ensimmäinen SNES-peli lajiaan. Seikkai-

lu, toiminta ja roolipelaaminen on sekoitettu maailmiolla tavalla ja samannimiisiin kirjoihin ja lauteleihin perustuvat tarina on laadukas.

## SEATTLEN KADUILLA

Kun olet päässyt ulos rakennuksesta, jossa koko tuohu aalka, saat lähteä hautausmaalle. Auta miestä, joka makaa eräässä haudassa, niin saat häneltä maagisen fetissin. Jatka sitten matkaa Glutmanin konttoriin ja etsi käsiisi cyberdeck. Sen avulla voit korjata rikkoutuneen tietokoneen, joka on päässäsi. Kun pienet korjaustoimet on suoritettu, pystyt seikkailemaan tietokoneiden sisällä ja saamaan näin tärkeitä tietoja.



Päästyäsi suosikkikuppilaasi nimeltä Grim Reaper tilaat jääteetä, mutta älä juo sitä itse, vaan vie se miehelle, joka muuttuu heti puheliaksi. Jatka sitten matkaa kaupungin eteläpuolen pimelle kujille. Siellä murhataan mies ja jos maltat pysytellä piilossa kunnes murhaaja on lähtenyt paikalta, voit mennä poimimaan käyttökelpoisen pistoolin, jonka uhri on pudottanut. Mystisellä koiralla on myös mielenkiintoinen tarina selitettävänä.



Tämän jälkeen on ehkä sopiva aika mennä tallentamaan pelitilanne, ellet ole tehnyt sitä jo. Et pääse sisään omaan kämppääsi ennen kuin olet vierailut talossa rautatieaseman vieressä, koska avain on siellä.



PELAAJIA	PELIMUISTI	● DATA EAST VAIKEUSASTE
1	Parieto	
PELINLUONNE	GAMELINK	<b>VAIKEA</b>
Seikkailu	—	

5,0	GRAFIikka	6,5	PELIOHJAUS
8,5	ÄÄNI	9,5	VIIHDE



Piipahda samalla lukemaan muistilappu, joka on kirjoituspöydällä. Mene sitten kujalle suihkulähteen yläpuolella ja sisään rappukäytävään. Sinun asutosi on numero kuusi, johon avain sopii mainiosti. Kun asetut sängyllä pitkäksesi, seikkailu tallentuu automaattisesti. Herättyäsi voit kerätä huoneesta löytyvät tavarat myöhempiä käyttöä varten. Näiden monin pikkuseikkailuiden jälkeen on pian aika jättää Seattlen synkeät kadut ja siirtyä autoromuttamolle...



Grafiikka ei ole kaikkein hienoin puoli tässä pelissä.

## AUTOROMUTTAMO JA VANHA KAUPUNKI

Karmapisteiden ja rahan keräämisen kannalta autoromuttamo on hyödyllinen paikka. Täällä saa kohdata vihollisia lähes keskeytyksettä. Kun piiloudut autojen taakse, he eivät saa osumia sinuun.

Vanhaassa kaupungissa kannattaa mennä ensin asekauppaan hankkimaan uudet suojat ja aseet. Tutki lasikaapit tarkkaan, että näet mitä on tarjolla. Seuraavassa kaupassa on erillaisia taikaesineitä. Et pysty ostamaan kaikkea kerralla, mutta voit hyvin palata myöhemmin, kun olet tienannut lisää rahaa. Muista hankkia kaupan naiselta vielä hänen puhelinnumeronsa.

Kun olet tehnyt ostoksesi näissä kahdessa kaupassa, on aika vierailulla tohtorin luona kyselemässä pääsi tietokoneesta. Hän tarjoutuu tutkimaan sitä lähemmin, mutta onnistuikin aktivoimaan pommien, jonka joku on asentanut sinuun. Ettet räjähtäisi taivaalle, sinun täytyy hoppuilla keskustaan, jossa toinen lääkäri voi auttaa.

## KESKUSTA JA SATAMA

Voit siirtyä metrolla vikkelästi vanhasta kaupungista keskustaan. Klubista nimeltä Wastelands voi vuokrata runnereita, jotka suojaavat sinua näillä ilkeillä seuduilla. Rautaavaimen kanssa voit päästä kaupungin pahimman jengin päämajaan. Rakennus on kaukana lännessä ja siellä on valtavasti tutkittavaa, joten kannattaa tallentaa peli jokaisen huoneen jälkeen.

Satamassa kohtaat merkittävän koiran uudestaan ja pääset matkustamaan veneellä Bremertoniniin.

Edessäsi on vieläkin monia vaikeita tehtäviä ja kuuluu monta tovia ennen kuin voit lähteä keskustasta tuntien tehneesi kaiken tarpeellisen. Mutta pidä mielessä, ettei mikään ole mahdotonta. Ja onnea matkaan!



Satamassa voi käydä huonosti. Varo hämähäitä tyyppejä.



Vapauta koira niin saat kaulapannan palkkioksi!



The Cage on jälleen yksi synkeä paikka. Ole tarkkana!

9

## Toimitus

Shadowrun on todellinen seikkailupeli parhaaseen Zelda-tyyliin. Haastetta ja tehtäviä riittää joka lähtöön. Pelin sankari on vähän rasittava tyyppi, mutta peli on muuten huipputavaraa. Kaikki merkittävät olennot ja kummalliset ihmiset ovat pelottavan todellisen tuntuisia. Grafiikka on hiukan pientä, mutta pätevää ja äänet ovat hienoja ja oikeanlaista jännitettä luovia. Tuntuu sitä paitsi erityisen hauskalta päästä kerrankin pelaamaan seikkailua, jossa kaikki paikat eivät pursua hupaisia ja ällösöpon värisiä kääpiöitä, velhoja ja lohikäärmeitä. Shadowrunin kaltaista peliä ei ole aikaisemmin nähty SNESillä, joten se luo kaivattua vaihtelua.



9

## Tohtori Wiili

Kun asetuin ensimmäistä kertaa pelaamaan Shadowrunia jo puoli vuotta sitten, minulla ei ollut mitään aavistusta sen sisällöstä. Olinkin todella positiiivisesti yllätynyt kun uppouduin tulevaisuuden maisemiin. Minulla oli suuria vaikeuksia jättää pelaaminen välillä sikseen, että pystyin tekemään muita pakollisia asioita (kuten käymään vessassa, syömään ja onkos niitä muita?). Olen ollut aiemminkin innostunut rooliseikkailuista ja tämä tuo oman, uuden vivahteensa tähän meininkiin. Grafiikka ei ole mitenkään tajuuntaa räjäyttävä, mutta se ei ole oikeastaan tärkeääkään, sillä seikkailu on niin jännittävä, haastava ja viihdyttävä. Huippupeli, kerta kaikkiaan.

# Top Ranking



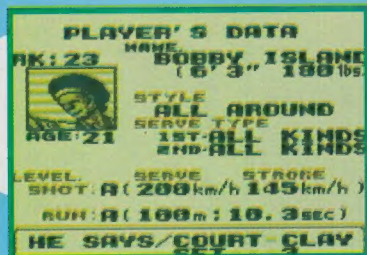
Nyt näyttää olevan aika saada uusi tennispeli Game Boylle, eikä tämä olekaan mikään tahansa peli. Top Ranking Tennis on Nintendon tuotantoa ja silloinhan ollaan yleensä menestyksen äärellä.

Peli julkaistaan yhdessä neljän pelaajan adapterin kanssa, eikä hintakaan ole päätähuimaava.

Top Ranking Tennis on suunniteltu uudenaikaisella tavalla. Tavallisen turnauksen tai ystävyysottelun sijaan tarkoituksena on, nimen mukaisesti, kiivetä ranking-listalla ylemmäs. Aloittaessa on sijaluvulla 100 ja ykköspaikkaa tietysti tavoitellaan. Saavutukset tallentuvat paristomuistiin.

Useimmat muistavat varmasti vanhan GB:n tennispelin, joka kuului ensimmäisiin pikkuruuden julkaisuihin ja on itse asiassa yhä yksi parhaista. Nyt asetammekin nämä kaksi Nintendon peliä vastakkain, kivikovaan kamppailuun ja katsomme kumpi on parempi.

Top Ranking aloittaa syöttämisen. Pam, sinne rävähti, ässä! Top Ranking on sekä nopeampi että tarkempi syötössä kuin GB Tennis. Lisäksi siinä on enemmän erilaisia lyöntejä.



Jotta pelissä pääsisi yhtään eteenpäin, täytyy siis pystyä nousemaan ranking-listalla.

Top Ranking syöttää edelleen, mutta tällä kertaa GB Tennis vastaa räjähtävällä palautuksella linjaa myöten. Top Ranking juoksee pallon perään ja yrittää epätoivoisesti tavoittaa Select-napin lyödäkseen lobin. Pallo menee kauas ulos kentältä. Select-nappia on vaikea käyttää, varsinkin tiukoissa paikoissa. Tilanne on 15-15

Tulokas lataa jälleen uuden syötön, joka palauteaan sukkelaasti lyhyenä verkolle. Top Ranking sijoittaa vielä näppärämmin pallon kauas oikealle, GB Tenniksen ulottumattomiin. Verkkopelissä nuorempi yrittäjä on ylivoimainen, tilanne on 30-15.

Top Rankingin neljäs syöttö on kova ja nopea, mutta jollain merkillisellä keinolla GB Tennis venyy yhtä nopeaan, tavoittamattomaan palautukseen. Pallon näkee koko ajan, eikä sen osuminen kenttään jää epäselväksi. Top Ranking puuroutuu välillä hieman. GB Tennis nappaa siis pisteen. Tasan, 30-30. Yhtäkkiä Top Ranking ottaa kenttäpuoliskolleen toisen pelaajan, mutta GB Tennis ei pysty vastaamaan nelinpelivaihtoehtoon. Top Ranking Tennis vie helposti pisteen ja ottaa edun 40-30.

Top Ranking Tennis on saanut tilaisuuden viedä peli ja kuuluu epäselvää muminaa, jonka pitäisi hermostuttaa GB Tennis, mutta syöttö menee verkkoon. Toinen syöttö. GB Tennis rallattelee mukavaa musiikkia, kun Top Ranking voi vastata vain epäselvällä äänellä, joka rahisee "Double Fault". Tilanne tasan 40-40. Pienen tauon jälkeen Top Ranking hakee reserveistä voimia ja etsii valikosta uusia



Grafiikka on hyvää ja peliohjaus verratonta.

<b>PELAAJIA</b>	<b>PELIMUISTI</b>
1-4	Paristo
<b>PELINLUONNE</b>	<b>GAMELINK</b>
Urheilii	Kyllä

● NINTENDO  
VAIKEUSASTE

**VAIKEA**

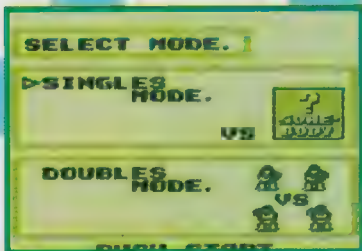
8,5	<b>GRAFIKKA</b>	9,5	<b>PELIOHJAUS</b>
7,5	<b>ÄÄNI</b>	9,0	<b>VIIHDE</b>

# Tennis

## 9 Toimitus

Jos aloitamme heikkouksista, niin tässä pelissä on mitättömät äänet: epäselviä samplauksia ja rasittavaa musiikkia. Mutta kaikki muu on kohdallaan.

Grafiikka on tietysti yksinkertaista mutta toimivaa, peliohjaus on mahtavaa ja rankkilistan huipulle nouseminen ei ole mikään helppo tehtävä. Kun pelin kohtuullisella hinnalla saa kytkäiseksi vielä nelinpelidapterin, niin Top Ranking Tennis kuuluu parhaisiin markkinoilla oleviin GB-peleihin. Ainakin jos nyt pitää tenniksestä...



Nelinpeli on erityisen hauska vaihtoehto pelissä.

vaihtoehtoja. Pallo kiertyy ruudusta ulos, täysin GB Tenniksen tavoittamattomiin. Top Rankingille toinen pelipallo! Yleisö on hiirenhiljaa. Top Ranking syöttää jälleen ja tällä kertaa GB Tennis ei pysty vastaamaan lainkaan. Tulokas voittaa monipuolisuudellaan. Game, set and match: Top Ranking Tennis!



## 9 Tohtori Wiili

Racket Attack ja 4-Player Tennis veivät melko tyystin mielenkiinnon edes kokeilla Top Ranking Tennistä, mutta onneksi tämä osoittautui silti aivan eri luokan peliksi. Touhu on todella hauskaa, eikä se oikeastaan ole ihme, kun Nintendo itse on pelin takana. Ehkä se riittää kertomaan mielipiteeni, kun sanon että Top Ranking taitaa olla paras urheilupeli, mitä minä olen Game Boylla testannut. Varsinkin isommaila porukalla.

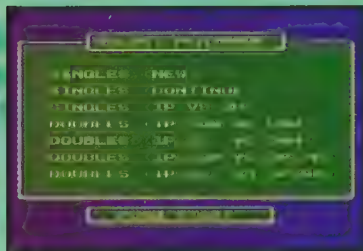


# 4-Player

4-Player Tennis on uusi mutta vanhentunut tennispeli Nintendolta. Ise asiassa tämän pelin on tehnyt Asmik, mutta jostain merkillisestä syystä Nintendon julkaisee sen nyt uudella nimellä. Ihan niin kuin 4-Player Tennis olisi jotain millä voisi ypeillä.

Pelikenttää katsellaan vinosti ylhäältä kuten monissa muissakin tennisseleissä. Voit valita pelaatko yhden, kahden, kolmen vai neljän hengen peliä, mutta yli kahden hengen pelissä vaaditaan tietysti NES Satellite -adapteri. Peli on nyt levityksessä pakettina, johon kuuluu tämä nelinpeliadapteri, mutta Suomen julkaisusta ei ole vielä tietoa. Eikä ole niin väliksikään, adapterikytkäisestä riippumatta, sillä taso ei huimaa päätä. Ja kuten on tunnettua, nelinpelinä pelattavien kasettien tarjonta on hyvin rajallista.

Pelaajat voi valita neljän vaihtoehdon, kahden miehen ja kahden naisen, joukosta. Riippuen valitusta pelaajasta voi lähteä joko eri turnauksiin tai pelata



harjoitusotteluita. Jokaisella pelaajalla on erilaiset ominaisuudet. Yksi on esimerkiksi nopea mutta heikompi-lyöntinen, kun toisella on kovat lyönnit mutta vähemmän vauhtia. Peruslyöntejä on kahdenlaisia, joissa voi lisäksi vaihdella kovuutta ja pituutta. Pelissä ei ole kuitenkaan erilaisia pelikenttiä vaihtoehtoina, kuten useimmissa tennisseleissä.

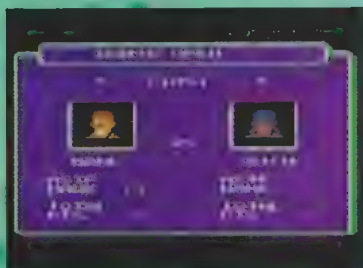
Mitä muuta voisi kertoa tästä pelistä? Kaikki on suunniteltu muiden tennispelien tapaan ja tarkoitus on vain jatkaa läiskimistä kunnes kaikki turnaukset ja ottelut on käyty...



Pelaajat valitaan näiden neljän joukosta – kaikki on vielä ok...



Sitten surrytaan keskustentälle otteluun...



...selostaja tarjoaa vähän turhanaikaisia tilastoja...

PELAAJIA	PELIMUISTI
1-4	Selänsana
PELINLUONNE	GAMELINK
Urheilu	-

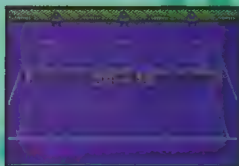
● NINTENDO  
VAIKÉUSASTE  
KESKITÄSMÄ

4,0	GRAFIKKA	3,0	PELIOHJAUS
3,5	ÄÄNI	3,5	VIIHDE

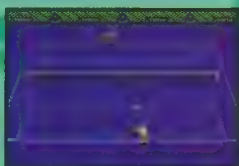
# Tennis



... sitten ottelu voikin jo alkaa!



Miksi tenniksen pistelasku on niin kömpelöä... tilannehan on selätkielellä 2-1?



Aika ottaa erikossyöttö käyttöön.



2

## Tohtori Wiili

Kallista romua! Mitään muuta en osaa sanoa tästä puoliksi vanhentuneesta pelistä, jota yritetään tyrkyttää NES Satelliiten kanssa pakettina. Musiikki tuskin ansaitsee nimeään ja grafiikka on köyhänlaista, mutta kaikkein pahin puoli on tietysti se, että pelaajia on melkein mahdoton saada hallintaan. Yhdellä hetkellä ylettää toivottomaan pallon ja seuraavalla sekunnilla selvä paikka menee ohitse. Racket Attack ei ollut mikään varsinainen riemunaihe, mutta 4-Player Tennis ohittaa sen kilpailussa huonoimmasta tennispelistä. Varoitusta!

3

## Toimitus

Huh huh sentään. Alkaa tuntua siltä kuin NES-pelaajille ei annettaisi arvoa. Viime aikoina on kierrätetty uudestaan vanhoja, vauvoja pelejä. 4-Player Tennis on mitätön urheilupeli, jolle on vaikea määritellä tarpeeksi matalaa hintaa. Jos muita nelinpeliasetteja olisi enemmän, niin adapteri olisi iso plussa, mutta nyt siitäkään ei ole juuri apua. Ei kiitos, jopa kohta kymmenen vuotta vanha peli Tennis on mukavampi

SUPER NINTENDO

# Battletoads & Double Dragon



PELAAJAJA	PELIMUISTI	● TRADEWEST	7,5	GRAFIIKKA	5,0	PELIOHJAUS
1-2	EI	VAIKEUSASTE	6,0	ÄÄNI	5,0	VIIHDE
PELINLUONNE	GAMELINK	<b>VAIKEA</b>				
—	—					

Muistatte varmasti rankan taistelusammakkokokolmikon planeetalta Battletoad? Suurilla nyrkeillä ja jättijaloilla hyökkäävät sankarit, Rash, Zitz & Pimple, ovat lyöttäytyneet yhteen Double Dragon -peleistä tutun Leen veljesparin kanssa. Onko tämä kaikkien aikojen yhteenliittymä vai köyhyä yritys rahastaa vanhoilla menestyksillä?

Jos ette muista tarinaa ensimmäisestä Battletoads-peleistä, NES- ja GB-konsoleille, otamme koko jutun alusta pitäen uudestaan. Sammakoiden arkkivihollinen, kaunotar Dark Queen sai nokilleen jo silloin. Lisäksi hänelle on annettu kyytiä kahdessa pelissä, joita ei ole julkaistu Suomessa: ensimmäisessä SNES-pelissä Battletoads in Battlemaniacs ja sitten GB:n jatko-osassa Battletoads in Ragnarok's World. Nyt hän haluaa kostaa sekä sammakoille että Leen veljeksille!

Jännittävä taistelu voi alkaa...

## Kenttä 1

### - Colossuksen kannella

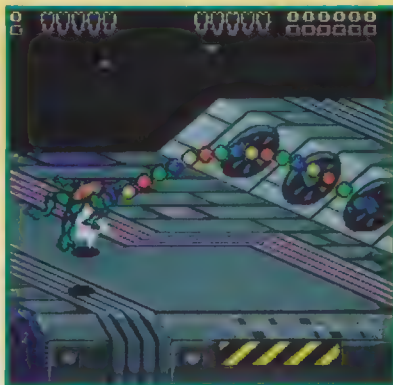
Ensimmäinen kenttä pelataan Dark Queenin jättimäisen avaruusaluksen ulkopuolella. Täällä pääsee erittäin hyvin tuntumaan. Nuiji robotteja ja keräile kaikki hyötytavarat mitä löydät. Väistele robottien kouria ja iske aina tilaisuuden tullen. Ensimmäisen kentän pomon nimi on Abob ja hän on yhtä tyhmä ja ruma kuin nimensä. Iske jatkuvasti lentopotkuilla, niin hänet on hoideltu nopeasti.

## Opettele iskemään!

Ellet ole pelannut aikaisemmin mitään Toads-peliä, on viisainta opetella ensin perustekniikat. Hyökkäyksissä tepsii aina muutama helppopompi isku tai potku ja sitten ratkaiseva teholopetus: kuuluisa jättinyrkki tai -jalka. Pääasia on nimenomaan tämä viimeistely, joten ei pärjää pelkällä kevyellä huiskimisella, pakenemisellä ja uusilla kevyillä iskuilla. Sen sijaan Leen veljekset voivat käyttää tällaista taktiikkaa, joten jos taistelusammakot tuntuvat oudoilta, niin voit pelata Double Dragon -sankareilla. Toinen perusmanööveri on syöksy päälle, eli liike ristiohjaimella eteenpäin ja sitten iskunappula, jolloin irtoaa lentopotku. Olennainen taito on myös vihollisten hyökkäysten väistäminen. Jos vaikkapa robotit saavat otteen sinusta, et voi vapautua iskuilla, vaan joudut kärsimään tietyn määrän osumia ennen kuin voit vastata. Vaikka säännöt ovat selkeät, niin aikaa tulee kulumaan ennen kuin seitsemän kenttää on selvitetty ja lopputaistelu on ohi. Kaikki riippuu sinusta, kuten tavallista...



Kenttä 1 ei näytä erityisen houkuttelevalta... Pahojen robottien kanssa voi olla vaikea tulla toimeen ennen kuin saa tuntuman meininkiin.



Väriks koura on itse asiassa välipomo. Hyppää siouun kun se hyökkää, niin pädset iskemään takaisin.

## Kenttä 2 – Sisällä aluksessa

Melko yksinkertaisen johdannon jälkeen pääset sisään avaruusalukseen, missä odottaa joukko tuttuja hahmoja. Vaeltavilta tikuilta on helppo katkoa koivet. Poimi yksi mukaan aseeksi. Paksukainen piiloutuu ikkunan taakse ja heittelee dynamiittiajää. Hänen hoitamisekseen täytyy onnistua heittämään dynamiitit takaisin. Pullukkaan pitää osua kolme kertaa. Kentän loppupuolella saat lennellä Toadsin leijuvalle moottoripyörällä. Vastaan asettuu suuret laumat vihollisia, mutta niistä selviytyy yksinkertaisesti taakse päin suuntautuvilla potkuilla. Todelliset vaikeudet tulevat itse lentelemisestä, mutta pienellä harjoituksella pääsee pomo Big Blagin luokse. Muhkeaa rottaa vastaan voi käyttää samaa taktiikkaa kuin Abobin kanssa, vaikka tällä kertaa väistelemisen on vaikeampaa.



5

### Toimitus

Ensivaikutelma tästä pelistä oli se, että peukalo joutuu liian koville. Paljon näpyttelyä ja vähän vaihtelua siis. Ainoa poikkeus on lentävien moppien kenttä, joka tuntui selvästi hauskimmalta. Kun komea SNES-peli Battletoads in Battlemaniacs nähtiin WCES-messuilla, niin täytyy sanoa, että taistelusammakoiden ja Leen veljesten kohtaaminen oli pettymys. Pelihahmot ovat pieniä, ohjaus on kaukana tarkasta, ja aikaisempia pelejä pelanneet ovat jo ymmärtäneetkin, ettei tassa ole juuri mitään uutta. Kyllähan tämän peli toimii ja jos on innostunut Toadsista muilla pelikoneilla, niin ehkei tahan pety, mutta ei tämä huippu-uutuus ole.

## Kenttä 3 – Tukikohta

Kaikissa aiemmissa Battletoads-peleissä toinen kenttä on ollut liaaneissa heilumista kuuluisa samalla kun ilkeät korpit yrittävät purra köysiä. Tällä kertaa ainoa ero on se, että kenttä liikkuu sekä pysty- että vaakasuunnassa. Kuten tavallista eteneminen on todella hankalaa ja lisäksi pomo Roper käyttää vahvaa konekivääriä, joka ampuu sankarin pään kokoisia kuulia. Onneksi lisäelämää saa sentään tuhdisti, joten muutaman yrityksen jälkeen selviää tästäkin kentästä.

*Taistelu jatkuu sitten avaruudessa, ylhäällä raketissa ja lopulta kohtaamisella Shadowin ja Dark Queenin kanssa. Näistä lisää GB-arvostelussa seuraavalla sivulla!*

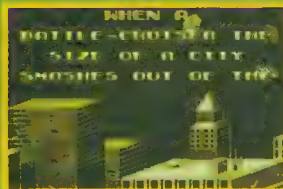
5

### Tohtori Wiili

Viime kesänä yksi suosikkipeleistäni oli Battletoads in Battlemaniacs, jonka kanssa tuli väännettyä peukalot rakkuloille. Valitettavasti Battletoads & Double Dragon ei ole puoliksikaan niin hyvä. Edellisissä pelissä teki vaikutuksen ennen kaikkea muhkea grafiikka, mutta tässä on tyydytty yhtä pieneen tavarahan kuin Double Dragon -peleissä, eikä tunnelmaa ole läheskään yhtä paljon. Sääli että niin mainiot sankarit kuin taistelusammakot täytyy sekoittaa rasittavien Leen veljesten puuhiin. Olisi hienoa jos jokin pelyhtiö miettisi kokonaisuuden rakennetta enemmän kuin nimeä ja pähahmoja.



# Battletoads & Double Dragon



Game Boyn versio on rakennettu juuri samalla tavalla kuin SNES-pelikin, joten voimme jatkaa tarinaa suoraan eteenpäin:

## Valitse suosikkisi

*Battletoadsin ja lohikäärmeveljesten taistelukyvyillä ei ole suurempaa eroa. Sammakot ovat hiukan ulottuvampia, mutta valinta on silti jokseenkin makuasia.*

## Sammakot

### Rash

- Kolmikön tyyllitelijä. Potkut ovat näppäriä.



### Zitz

- Hyvä taktikko. Viihtyy parhaiten kaapelikuilussa.



### Pimple

- Itse jättisammakko. Iskee lujaa ja nopeasti.



## Veljekset

### Billy

- Sinipukuinen sälli. Lohikäärmetaidot ovat yhtä terävät kuin ennen.



### Jimmy

- Vihreät vaatteet, mutta yhtä pätevät taistelutaidot kuin veljellä.



## Kenttä 4 - Colossuksen kohtaaminen

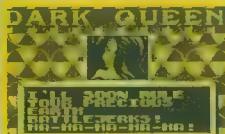
Tämä on hiukan erilainen kenttä. Nyt pääset nimittäin singahtelemaan avaruuteen ja räiskimään meteoriitteja ja miinoja ennen kuin kohtaat lopulta itse Colossuksen. Tämä on oikeastaan melko lähellä toista Tradewest-peliä Solar Jetman... Tytkitä vain menemään!

## Kenttä 5 - Ohjussäiliö

Kun Colossus on niitattu, Dark Queen ja Shadow Boss kätkeytyvät jättimäiseen ohjussäiliöön. Siirry sen ulkopuolelle, väistele säteitä ja heittele Windomanin sinkoamia kranaatteja takaisin, niin pääset pikku hiljaa lähemmäs pomoa nimeltä Robo-Manus. Sukella hänen laserinsa ulottumattomiin ja käytä hyppyhöökkäystä, niin selviydyt hänestä...

## Kenttä 6 & 7

Nyt on jäljellä enää molemmat arkkiviholliset! Ensin on vuorossa Shadow, joka hoidellaan samaan tapaan kuin Roper. Konsit Dark Queenin nujertamiseksi saatte keksiä itse! Lykkyä pyytyn!



6

## Tohtori Wiili

Battletoads & Double Dragon oli kuten sanotti pettymys SNESillä. GB-peli suoriutuu oikeastaan paremmin. Tämä touhu paranee pikku hiljaa. Ja lentäminen on hyvää tavaraa. Mutta arvosanaa parantaa ennen kaikkea version sopivuus pelikoneen kykyihin – ja kasetti on myös halvempi!

7

## Toimitus

Tohtori Wiili puhuu asiaa sanoessaan, että BT & DD sopii paljon paremmin pikkuruutuun. Tässä ei kaipaakaan samalla tavalla näyttävää grafiikkaa ja rankkoja tehosteita (tietokään) ja Game Boylla meininki tuntuu oikein mainiolta. Jos nautit alkuperäisistä GB:n Battletoads- tai Double Dragon -peleistä, niin et pety varmasti tähänkään peliin.

PELAAJIA	PELIMUISTI	● TRADEWEST	7,5	GRAFIikka	5,0	PELIOHJAUS
1	EI	VAIKEUSASTE				
PELINLUONNE	GAMELINK	VAIKEA	6,5	ÄÄNI	7,0	VIIHDE
Beet'em up	-					



# Mega Man X

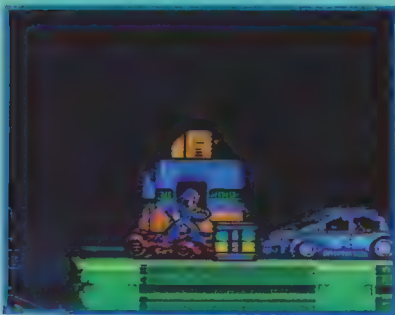
Mega Man X on jokseenkin yhtä odotettu SNES-jatko-osa kuin Super Metroid. Mutta onko Capcom onnistunut yhtä hienosti kuin Nintendo itse siirtäessään NES-klassikon Super NESille?

Kauan sen jälkeen kun Dr. Light jätti meidän maailmamme löysi tohtori Cain hänen laboratorionsa. Kaikkien mystisten keksintöjen joukosta löytyi Mega Man X, kaikkein kehittynein ja monipuolisin robotti mitä hän oli koskaan nähnyt. Luonnollisesti tästä löydöstä piti saada hyötyä ja niin alkoi robottien massatuotanto X-mallin mukaan. Valitettavasti paha Sigma onnistui vaikuttamaan kehitykseen ja hän pystyi käyttämään robotteja hyväkseen kaikkia elollisia vastaan. Mutta tässä vaiheessa sankarimme, malli X, astuu kuvaan mukaan...



Mega Manin tehtävänä on tuhota kaikki robotit ja lopulta haastaa Sigma taisteluun elämästä ja kuolemasta. Ennen kuin todellinen kamppailu alkaa ja Mega Man pääsee valitsemaan eri pomojen joukosta ensimmäisen vastustajansa, täytyy selviytyä erikoiskentästä. Sen lopussa kohdataan pomo, jota ei ole mahdollista nujertaa. Ei ole siis tarkoituskaan, että Mega Man kykenisi antamaan hänelle vastusta, joten älä masennu tappiosta. Nyt nimittäin astuu esiin tuleva paras ystäväsi Zero. Hän onnistuu räjäyttämään vahvalla hyökkäyksellään pomon tuhanneksi palaseksi, mikä pelastaa henkesi.

*Eikö olekin komea? Harmi, ettet saa kärryä lainaksi.*

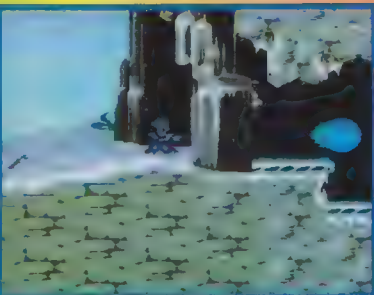


<b>PELAAJIA</b>	<b>PELIMUISTI</b>
1	Salasana
<b>PELINLUONNE</b>	<b>GAMELINK</b>
Toiminta	-

● **CAPCOM**  
VAIKEUSASTE  
**KESKITASOA**

9,5	<b>GRAFIikka</b>	9,5	<b>PELIOHJAUS</b>
8,0	<b>ÄÄNI</b>	9,5	<b>VIHDE</b>

Nyt peli alkaa vakavissaan ja sinun täytyy valita joukosta kenttiä, aivan kuten aiemminkin Mega Man -peleissä, joissa on kaikissa omat robottipomonsa. Kaikki pomot käyttävät jotakin erikoisasetta, jonka Mega Man saa haltuunsa voitettuaan pomon. Asetta voi käyttää sitten johonkin jäljellä olevaan pomoon. Kuten tavallista, menestys riippuu paljon siitä mikä tai mitkä aseet näyttävät tehoavan kehenkin, että pomot voisi löylyttää sopivassa järjestyksessä. Tästä saat vähän apua.



## CHILL PENGUIN

Jääkentän valtaisa robottipingviini on sopiva paikka aloittaa. Suunnilleen puolessa kentässä ilmestyy tielle merkillinen kone. Asetu keskelle sitä, niin saat uudet kengät. Näiden avulla Mega Man pystyy hyppäämaan korkeammalle ja pitemmälle kuin ennen. Kun lopulta paasee silmätysten pingviinin kanssa, täytyy olla tarkkana. Vaistele mieluiten ylös seinille, lataa ase ja ammu.

## STORM EAGLE

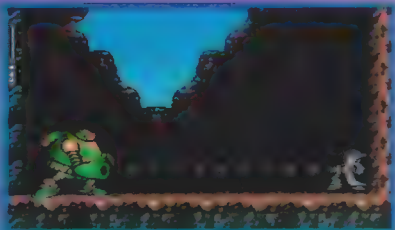
Seuraavaksi kannattaa lähteä Myrskykotkan radalle, joka on lentokentällä. Lataa aseesi maksimiin ja ammu kaikki mahdollinen palasiksi, niin löydät usein tarpeellisia bonustavaroita. Ennen tätä kenttää on pakko oppia hyppimaan ja kiipeilemään tehokkaasti. Kohtaat Storm Eaglen ylhäällä katolla. Hän hyökkää vinosti ylhäältä vasemmalta ja oikealta. Juokse vastakkaiseen suuntaan, käänny ja ammu. Mutta ole varuillasi kun han yrittää puhalttaa sinut pois tieltä.

## FLAME MAMMOTH

Jos lähdet liekkimammutin kenttään ennen kuin olet hoidellut Chill Penguinin, joudut kyllä vaikeuksiin. Et pääse silloin myöskään energiatankkien luo. Mutta jaakentan jälkeen kaikki on helppoa. Kuumat liekit katoavat ja pystyt juoksemaan sujuvasti koko kentän lapi kunnes tormaat kärsäkkääseen pomoon. Kun mukanas on Storm Eaglen kamppailussa voitettu ase, niin onnistut hoitelemaan tämänkin hienosti.

## SPARK MANDRILL

Kipinäapina laittaa virran kentassään vuoroin päälle ja pois, joten liikkuminen on välillä vaikeaa ja välillä helppoa. Täytyy siis katsoa tarkasti minnetyöntää jalkansa, ettei paase kaymään huonosti. Suunnilleen puolen kentän jälkeen vastaan asetuu pikkupomo. Ole tarkkana, ettei juutu tahmaiseen mutaan, jota han levittää ymparilleen, ja yritä olla joutumatta hänen alleen. Muutamia tappeluita myöhemmin on aika otella itseään Sparkia vastaan. Hanen valoshow'nsa ei tee kummempaa vaikutusta,



## ARMORED ARMADILLO

Yksi asia on taattu. Jos haluat lahteä kenttään, jossa voi tyyttää energiatankit, niin tämä on siihen omiaan. Mekaaniset lepakot hyökkäävät taukoamatta ja niiltä saa todella usein joko pieniä tai suuria voimasäiliöitä. Kun olet edennyt jonkin matkaa kentässä, putoat ensi kertaa alaspäin. Silloin kannattaa odottaa pelottavaa alusta ennen kuin menee vasemmalle, missä on hieno yllätys. Vyötyäispomon voi hoidella helpoimmin ampuamalla nopeasti, eikä aseita kannata yrittää ladata.

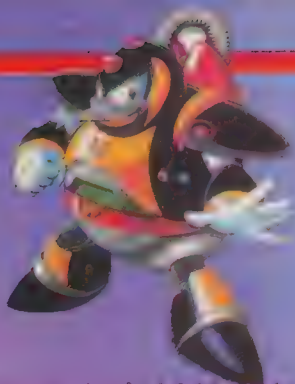
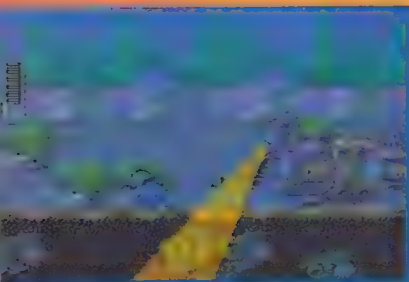
## LAUNCH OCTOPUS



### LAUNCHER OCTOPUS

Tämä kuuluu ilman muuta pelin vaikeimpun Toisaalta täällä on joitakin pähkinästä vihollisista ja lisäksi koko kenttä sijaitsee veden alla. Jos jokin pyöreistä kaloista sattuu nieläisemaan sinut (mikä tapahtuu lähes varmasti), taituu tykittää tiensä ulos nielusta. Älä kulje piilotetun bonushuoneen ohi meren pohjassa jokseenkin suuren sukellusveneen kohdalla.

Pahinta mitä voi tapahtua kamppailussa hirveää mustekalaa vastaan on se, että pomo onnistuu kietomaan lonkeroit Mega Manin ympärille ja imemään energiaa. Armadillon kentästä saatu ase teptii kaikkein parhaiten täällä.



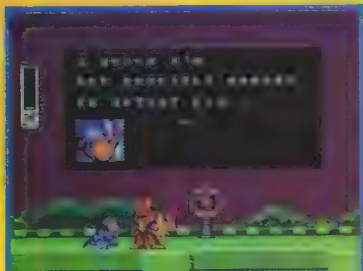
## STING CHAMELON

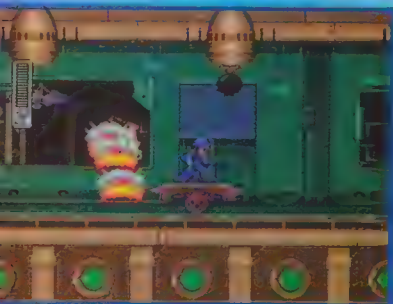
Todella rankan kentän jälkeen voi ottaa rennommin tassa viihtyisässä metsäkentässä. Täällä vihollisia tulee ihan joka suunnalta, mutta useimmat ovat melko heikkoja ja ne kestävät vain yhden kaksi osumaa. Ota melko alkuvaiheissa vauhtia, tee pitkä hyppy seinälle ja kiipeä ylös. Ylhaalla odottaa kaivattu apuväline. Täsmälleen tämän tasanteen alapuolella on vielä uusi yllätys. Loppupomo on vaikea, mutta hoituu kyllä pienellä harjoituksella.

## BOOMER KUWANGER

Tassa mennaan pelkastaan ylöspäin. Kipuamista riittää pitkä ennen kuin lopulta pudotaan ja sen lisäksi Boomer Kuwanger on kovin epäystävällinen pomo. Hän ryntäilee edestakaisin ja ampuu teräviä bumerangeja. Kiipeile seinille ja ammu lämpöhakuisia ohjuksia.

Ensimmäisten kahdeksan kentän jälkeen on aika lähteä yhdessä Zeron kanssa jahtaamaan Sigmaa. Ennen kuin törmäät kaljupäiseen otukseen, joudut selvittämään joukon uusia kenttiä ja pomoja. Nyt alkaa vaikeat osuudet, mutta jos löydät kaikki apuvälineet ja voimatankit, niin kyllä näistä selviää. Onnea matkaan!

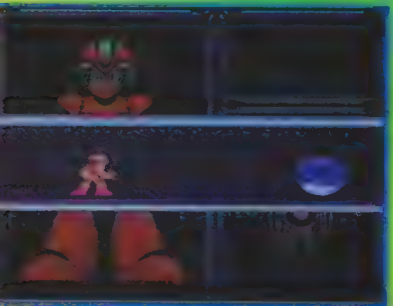




Luolaketässä on paljon tarkkuushyppelyä ja tasanteiden hakua...



... ja lisäksi täytyy hoidella yksi ja toinen rumitus!



Tohtori Wiili halusi kuvinn rankkoja aseita – ja tassahan sita sitten on!

9

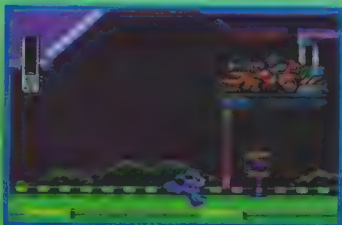
## Tohtori Wiili

Tässä on vuosisadan paras SNES-peli! Ainakin jos pitää luottaa Nintendon mainoksiin ja toimituksen väkeen... mutta olen eri mieltä! Mega Man X ei sisällä minulle mitään erityistä jännitystä. Olen ehtinyt kyllästyä sen verran Mega Manin seikkailujen toistoon. SNES-versio on tietysti tyylikkäämpi ja parempi kuin kaikki aikaisemmat. Mutta pohjimmiltaan tamakin on ihan samanlainen peli. Lyhyesti sanoen Mega Man X on hyvä peli, mutta ei minun suurin suosikkini.

10

## Toimitus

Mega Man -pelit ovat olleet aina huippuja lajissaan ja täytyy sanoa, että Mega Man X kuuluu hienoimpiin mitä on ylipäänsä nähty. Grafiikka on juuri niin komeaa kuin Capcomilta voi odottaa ja peliohjaus on melkein niin täydellistä kuin mahdollista. Tämän lisäksi mukana on läjittäin uusia komermenvenkejä, jotka tuovat enemmän haastetta sekä pelihupia. Ainoa asia mistä voi antaa moitteita, on puolivillaiselta kuulostava musiikki. Muuten Mega Man X on täydellinen toimintaloikka. Huippulaatua!



# Kirby's Pinball



Kirby on kuuluisa pieni linnunpukukka, joka on aikaisemmin nähty tähtimenestyksessä Kirby's Adventure sekä NES- että GB-pelissä. Nyt hän on täällä taas, mutta Kirbyn uusi tehtävä on toimia flipperinkuulana!

Luonnollisesti ongelmia Kirbylle tuottaa jälleen kuningas Dede. Kysymys ei ole nimittäin pelkästään fliperistä, vaan mukana on seikkailu, jossa vastaan asettuu myös kolme tuhtia välipomoa. Nämäkin täytyy hoidella. Peli jakautuu kolmeen kenttään, joissa on kaikissa neljä eri tasoa, sekä joukko bonuskenttiä ja muita tiukkoja paikkoja. Joudut siis ensin pelaamaan kaikkien kolmen kentän läpi; kuulua massasi ja voittokentässä, ennen kuin voit tähtäillä kuningas Dedeä kuulalla. Pelin voi onneksi tallentaa paristonuistiin milloin vain, joten et joudu turhautumaan tärkeän ohimenneen pallon jälkeen. Kuten sanottu, kolmen kentän järjestyksen saa määrätä itse – mutta alkuun pääsemisen helpottamiseksi vilkaisemme niistä yhtä:

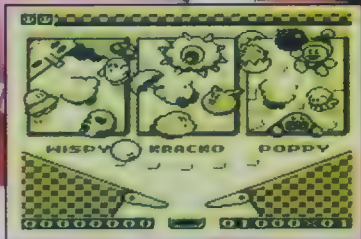


## Poppy Brothers

Tehtäväsi on läiskä Kirbyä flipperikentän yläreunaan ja siellä hoidella hullut pommitajat (Mad Bombers) kerralla tieltä. Kun pääset heitä vastaan, joudut väistelemään putoavia pommeja. Jos pommi osuu Kirbyyn, menetät flipperien hallinnan ja Kirby pääsee vierimään koko matkan kentän alareunaan. Jotta pommeista selviäisi, joudut raiskimään sopivan tiheen Mad Bombersia, ettei heille jää riittävästi aikaa pommien pudottelemiseen.

## Kananpojat

Tähtää jokaiseen munaan neljä kertaa, jotta auna Kirby ja kananpoika tule esiin. Jos joku Poppyveljistä ehtii napata munan ennen kuin osut taaneen, joudut aloittamaan uuden munan kanssa.



saat kaikki kolme munaan särjettyä, ilmestyy harppautähti esiin ja pääset siirtymään seuraavalle tasolle.

## Tähdet

Jos ruutuun ilmestyy äkkiä vilkkuva tähti, niin silloin pitää suunnata fliperillä pikku Kirby tahti kohti niitä pian katoavaa dollia. Jos osut taaneen, pääset nimittäin bonuskenttään, jossa saat pelata jalkapalloa.



pääset nimittäin bonuskenttään, jossa saat pelata jalkapalloa.



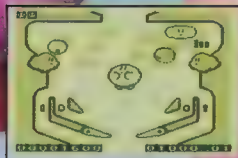
PELAAJIA	PELIMUISTI
1	Paristo
PELINLUONNE	GAMELINK
Fliperi	-

● NINTENDO  
VAIKEUSASTE

KESKITASOA

8,5	GRAFIKKA	9,5	PELIOHJAUS
8,5	ÄÄNI	9,0	VIIHDE

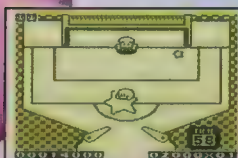
# Land



Kolme erilaista kenttää, kaksitoista eri tasoa ja joukko bonuskenttiä. Tässä on piikkäsi aikaa pelattavaa.

## Mustekala

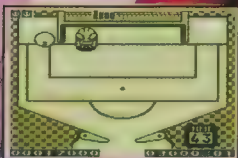
Kun onnistut tönäisemään Kirbyllä mustekalan reikään, joka on keskellä kenttää, ja sen jälkeen osut samaan paikkaan, niin palaset suoraan ylös.



Kirby pärjää hienosti flipperipallossa. Hän ilmestyy pian myös SNES-konsolille pelissä Kirby's The Shot. Siinä hän on biljardipallo ja pienoiskolfpallo!

## Frosty

Sytytä kirjaimia osumalla Frostyyn. Kun saat koko nimen palamaan, niin hän tarttuu kuulaan. Jos saat hänet linkoamaan Kirbyn suoraan ylöspäin, niin lennähdät hyvällä tuurilla suoraan yläkenttään.



## Lisää mahkvoja

Vaikka kuula vierisi pois pelikentältä, peli ei ole vielä täysin ohi.



Taidolla ja vähän tuurillaakin voit saada kuulan takaisin peliin. Kun Kirby tulee lasanteelle, se aikaa lukkuun ja spain. Paina A-nappia uutuutilla, kun laatta on aivan ylläällä, niin Kirby sinkoutuu alas peliin. Aina kun onnistut tönäisemään vähän pienemmäksi, joten palautus on kerta kerralta vaikeampaa. Tämä pelastautuminen onnistuu neljä kertaa palloa kohti... Onnea matkaan.



©1993 HAL Laboratory, Inc.  
©1993 Nintendo



9

## Tohtori Wiili

Minua ärsyttää flipperit videopelienä, enkä uskonut Kirby's Pinball Landin tarjoavan mitään hauskaa, vaikka tämä onkin Nintendon peli. Mutta olinpas väärässä tällä kertaa. Kirby on erinomainen sankari ja tämä on hänen paras pelinsä tähän mennessä. Lämpäin uusia ideoita, mahtava peliohjaus, hieno grafiikka ja paljon viihdettä – sehän tarkoittaa aivan huippupeliä. Bonuskentät tuovat vielä monenlaista mukavaa touhuun. Tämä on ilmeisesti täydellinen peli kesälomille. Kirby-uutuus kannattaa katsastaa.

9

## Toimitus

Kirby's Pinball Land on vielä parempi kuin Revenge of the Gator. Game Boy sopii hienosti juuri tällaiselle pelille, jossa grafiikan ja musiikin osuus ei ole niin tärkeä. Kirby on yksi hausimmista uusista hahmoista, joita on keksitty viime aikoina, ja tässä hän on vieläpä parhaimmillaan. Pinball Land on huolella tehty, kätevä pelattava, sopivan haastava ja ennen kaikkea se imee mukaansa. Nintendo on onnistunut tapansa mukaan komasti. He ovat onnistuneet tekemään GB-flipperin, joka on viihdyttävä ilman että yritettäisiin imitoida oikeaa flipperä. Kirby onnistuu pärjäämään omaperäisillä ansioidaan. Erinomaista!

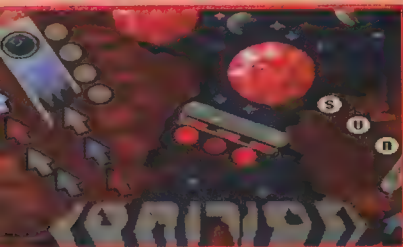


# PINBALL

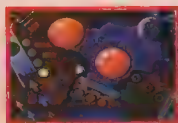
Tässä on jotakin niin poikkeuksellista kuin Super Nintendon peli, joka on alun perin pohjoismaista työtä. Pinball Dreams in takaa löytyy nimittäin alkuaan ruotsalainen ohjelmatalo nimeltä Digital Illusions, joka on noussut pelimaailmassa maailmanmaineeseen. Peli on julkaistu usealle formaatille ja varsinkin Amiga CD32:n versiota on ylistetty. Digital Illusions ei ole tosin ollut missään tekemisissä SNES-käännöksen kanssa, vaan oikeudet on myyty yksinkertaisesti Gametekille.

Koska kysymyksessä on flipperi ja kaikki tietävät minkälaista meininki on silloin, niin pelistä ei joudu selvittämään mitään taustatarinaa (luojan kiitos). Joten laukaistaan pallo peliin ja tutkitaan kenttiä:

Pelissä on neljä eri kenttää, joista voi valita. Itse pelaaminen tapahtuu aivan tavallisen flipperin tapaan. Tarkoitus on vain kerätä paljon pisteitä. Kentissä on oikeaoppisesti suuri määrä paikkoja, joihin osumalla syttyy valoja, aukeaa portteja jne. Bonukset voi tietysti kaksinkertaistaa ja ekstrapalloja voi keräillä, kuten myös vapaapelejä. Jos pelaaja on useampia, niin pallot pelataan vuorotellen samoilla ohjaimilla. Pelin pystyy myös tiltaamaan!



Tässä on rakettilaheinen kenttä Ignition. Voisi näyttää hyödyllä oikeassa flipperissä?



semmällä laidalla. Sillä tavalla saa nimittäin todella korkeita pistemääriä.

## Ignition

Tämän kentän teemana on raketti. Kun syyttät kirjaimet FUEL, niin pääset kätevästi eteenpäin tässä kentässä. Tärkeää on saada myös kuula ylös reikään va-



Myös tässä on tärkeää syyttää vasemman laidan kirjaimia, jotka muodostavat sanan STEEL.

## Steel Wheel

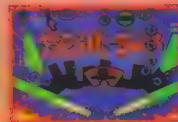
Autokentässä on näppärä rautalankaviritys, joka ei anna kauheasti pisteitä, mutta kuulon kiertäminen siinä näyttää todella komealta.



meistä kaikkein parhaalta kentältä.

## Nightmare

Hautausmaalla ei saa joutua paniikkiin valtaan. Tässä kentässä täytyy olla todella sukkela flipperien kanssa, kun kuula tulee vauhdilla molempien reunojen väyliä myöten. Tämä tuntui



tässä vastusta suurimmille tähdille.

## Beat Box

Neljännent kentän teemana on musiikki ja kärkilistat. Kolme riepää kierrosta oikean laidan nousevassa reitissä vaaditaan, jos haluaa antaa tässä kent-

<b>PELAAJIA</b>	<b>PELIMUISTI</b>
1-8	EI
<b>PELINLUONNE</b>	<b>GAMELINK</b>
Flipperi	-

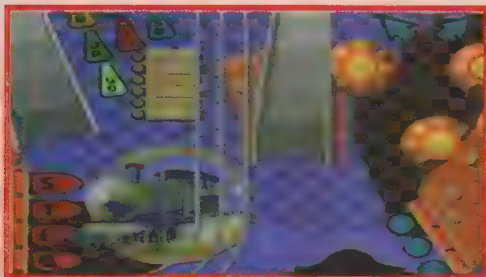
**GAMETER**  
VAIKEUSASTE

**KESKITASOA**

<b>7,0</b>	<b>GRAFIikka</b>	<b>6,0</b>	<b>PELIOHJAUS</b>
<b>7,0</b>	<b>ÄÄNI</b>	<b>6,5</b>	<b>VIIHDE</b>



# dreams



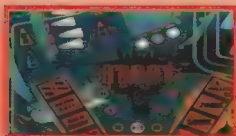
Taustagrafiikka on komeaa – valitettavasti kuula ei luku ihan yhtä näppärästi.



Kaikki tärkeät osat ovat mukana...



...rampit missä voi pyörähtää...



...syttyteltävät valot...



... sekä tietenkin ekstrapallot.



## 6 Toimitus

Siitä on ollut ennenkin puhetta, että flipperä on vaikea toteuttaa videopelinä (Kirby's Pinball Land on omalaatuinen poikkeus), mutta Pinball Dreamsiin kohdistui tavallista suuremmat odotukset. Alkuperäisohjelma on voittanut useita kansainvälisiä palkintoja ja se oli yksi ensimmäisistä CD32-peleistä. Ja tuo versio on yliverlainen. Gametek ei ole onnistunut yhtä hyvin konvertoinnin kanssa. Grafiikan vertaaminen 8 megan kasetin ja cd:n välillä ei ole kohtuullista – Gametek on saanut taustat ja vierityksen onnistumaan ihan hyvin. Ongelmana on pelituntuma. Pallon liikkeitä voidaan simuloida näppärästi SNESillä, mutta sitä ei huomaa tästä. Aidon pomppimisen ja vierimisen sijaan kuula liikkuu epäroiden ja kömpelösti kentällä. Pelissä ei ole liikkeen tunnetta. Eli vaikka tämä on paras fliperi, mitä SNESillä on näkynyt, niin se ei kuitenkaan merkitse kovin paljon. Kasetin hinnalla saa räiskää monta palloa oikealla fliperilla!

## 4 Tohtori Wiili

Huolimatta kaikista kehuista mitä PC:n ja Amigan Pinball Dreams -versioista on kuulunut, en ole koskaan onnistunut testaamaan peliä. Mutta saatuaani SNES-pelin ennakkopainoksen oli vihdoin aika kokeilla Ruotsin pelintekijöiden ylpeydenaihetta. En ole mitenkään ilahtunut. Tämä on nykyvä, melko ruman näköinen peli ja tuntumakin on outo. Syynä ei liene alkuperäisen ohjelman huonous, koska tästä on muilla koneilla pidetty, vaan pikemmin Gametekin SNES-sovelluksen ongelmat. Oli kuinka tahansa, niin ei pä tästä ole paljon iloa. Varsinkaan kun huhut kertovat Nintendon itänsä rakentelevan rankkaa SNES-flipperia paraikaa.

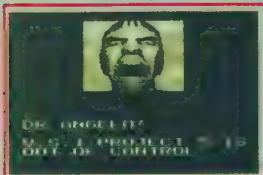
# Lawnmower Man

Virtuaalidollisuus on trenditavara, joka kiehtoo kaikkia päänsä teknokypärään työntäneitä. Uudet mullistavat ohjelmat luovat keinotekoisia maailmoja, joissa voi vaellella ympäriinsä. Vaikka VR on tunnettu ennen kaikkea hyperrealististen taistelupelien tekniikkana, niin sitä käytetään vakavammassakin yhteyksissä. Niin kirurgit kuin tulevat lentäjät tai astronautitkin voivat törmätä VR-simulaatioihin koulutuksessaan. Mutta eikö ohjelmia voida käyttää väärin, jos ne päätyvät väärin käsiin?

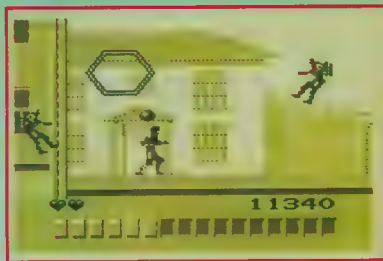
VR-koulutuksen jälkeen Joben aivojen toiminta kohoaa 400 prosenttia, jolloin The Shop alkaa kiinnostua asiasta – Jobe muutetaan hetkessä sotakoneeksi. Mutta nyt edes valtiollinen mahti ei pysty estämään Joben älykkyuden kasvamista ja tämä aiheuttaa vakavan uhkan koko ihmiskunnalle. Hän yrittää paeta nyt puhelinverkkoon ja vallata kerralla sekä tietoverkot että kaikki maailman tietokoneet yhdellä iskulla!



Grafiikka ei näytä ehkä upealta, mutta ohjaus toimii hyvin.



The Lawnmower Man lähtee tilanteesta, jossa pahin on jo tapahtunut. Ellette nähneet elokuvaa (kakkososa on jo tekeillä ja Storm tekee myös pelin jatko-osaa...), niin tässä on tarina päähkinänuoruessa:



Tohtori Angelo tuntee olevansa vastuussa tästä käänteestä, sillä hän aloitti kokeet harmittomalla puutarhuritontulla (tästä tulee pelin nimi Ruohonleikkaaja) ja johdatti hänet VR-maailmaan. Lawrence ja hänen ystävänsä Carla päättävät murtautua sisään VSI-kompleksiin (The Shopin päämaajaan), tunkeutua tietokoneverkkoon ja pysäyttää Jo-



Lawrence Angelo on poikkeuksellisen lahjakas insinööri. Lapsuuden mekanoleikkien jälkeen hän on työskennellyt VR-projektin kanssa valtiollisessa tutkimuskeskuksessa nimeltä The Shop. Päättäjät eivät ole kiinnostuneita VR-tekniikan mahdollisuuksista viihteen tai kirurgian alalla, vaan sen strateginen potentiaali kiinnostaa – kuinka siitä syntyisi ase. Lawrence'n työ on johtanut siihen, että hän on kouluttanut simpansseja pelaamaan pelejä ja ratkaisemaan hankalia ongelmia. Sen jälkeen The Shop on vastannut eläimistä ja kouluttanut niitä edelleen, jotta ne pystyisivät taistelemaan olosuhteissa, joista tavallinen sotilas ei selviytyisi.

## Suuri edistysaskel...

Tohtori Angelon uuden projektin kohteena on ollut Jobe, aikuinen mies, joka on lapsen älykkyystasolla.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Seikkailu	-

● STORM  
VAIKEUSASTE

**VAIKEA**

7,0	GRAFIikka	7,5	PELIOHJAUS
5,5	ÄÄNI	7,0	VIIHDE

ben, sekä tämän virtuaali-maailman.

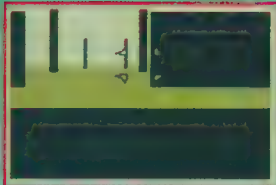
Peli alkaa tohtori Angelon kotoa, missä kunnan pari-valjakko kulkee oikealle tasanteiden yli, aluksen alitse, ampuvien kybervahtien ja jopa kybersimpanssien ohitse.

Kyberasut suojaavat vihollistulelta ja cd-levyistä saa lisäpisteitä.

## ... ja pahat seuraukset

Tasaloikkakentät ovat todellisessa maailmassa, mutta jokaisen kentän lopussa täytyy selvittää VR-jakso ennen kuin Lawrence ja Carla voivat jatkaa matkaa. VR-vaiheissa näkökulma muuttuu siten, että pelaaja katselee pelihahmon silmillä. Tällöin täytyy hoidella sekä yksinkertaisia lentoharjoituksia VR-maisemassa että vaativia taisteluita kyberneettisten simpanssien kanssa.

Myöhemmissä vaiheissa taistellaan kybermaailmassa. Kyberputki on mielenkiintoinen vehje. Tällä pelaaja singotaan maailman alempiin kerroksiin huimaavalla vauhdilla ja silloin täytyy väistellä pylväitä, sähkörenkaita ja rampeja. Ainoa tapa selviytyä on tarkat liikkeet ja hyvä huomiokyky. Yksi kiinnostavimmista vaiheista on viidennen kentän virtuaalinen ajokilpailu, jossa Dr. Angelo ja Carla ajavat kumpikin omaa autoa tai moottoripyörää. The Shopin turvallisuusmiehet lymyilevät odottamassa tilaisuutta katkaista matka millä keinolla hyvänsä. Tilannetta helpottavat ohjukset, joita voi löytää matkalta. Lopputaistelu käydään Jobea vastaan, vai kuin-



7

## Toimitus

Lawnmower Man on yksi kehittyneimpiä GB-pelejä mitä on julkaistu. Grafiikka käy helposti puuroiseksi ja epäselväksi, kun ruutuun ahdetaan liikaa tavaraa, mutta tässä pelissä siitä on suoriuduttu yllättävän hyvin. Kaikki liike tapahtuu sujuvasti ilman nykimistä tai sokeutumista. Peliohjaus on myös aika onnistunut, varsinkin virtuaalikentissä. Musiikki on turhan raskasta, mutta sen voi sulkea helposti Select-nappulalla. Lawnmower Man on poikkeuksellinen ja hyvä GB-peli, joka tuottaa yllätyksiä.



GAME OVER

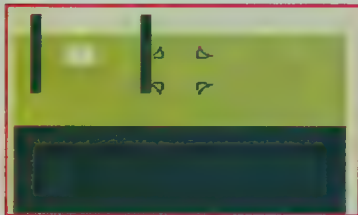
01% COMPLETED.

YOUR SCORE: 00012580  
A NEW HIGH SCORE!

5

## Tohtori Wiili

Virtual Reality ei ole aivan kotonaan Game Boyn pikkuruudessa, jos minulta asiaa kysytään. SNES-version erikoiskentät toivat peliin aika tavalla hupia, mutta tässä ne ovat vain rasittavia. Lisäksi muu osuus pelistä on tavanomaista puuhaa, joten en osaa suositella tätä elokuvapeliä. Onhan sitä luotu monenlaista hauskeempaa puuhaa pikkuruutuunkin.



VR-kentät antavat mielikuvan aidosta asiasta, vaikka ruutu on pieni.

ka? Mitähän tämän VR-painajaisen takana mahtaa lopulta olla? Jotain pitää jättää vielä arvoitukseksi, että mielenkiinto säilyy loppuun saakka.

Peltipukuinen kyttä on täällä taas. Emme ole nähneet häntä muutama vuoteen, mutta Robocop ei ole tyytynyt istumaan ruostumassa, vaan on pikemmin kehittynyt kovemmaksi. Robocop 3:ssa New Detroitin on vallannut väkivaltainen punkkarijengi. Robocopin täytyy pelastaa kidnapatut ystävät ja päästä Kanemitsu Toweriin hakemaan salaisuus jengin tietokonesysteemistä.



Meno on tuttua peltikytan aiemmista peleistä. Kaikki viholliset täytyy räiskii jälleen matalaksi ja...

Pelissä kuljetaan aivan ykkösosan tapaan kaduilla ja ammutaan, lyödään tai räjäytetään vihollisia. Matkalta löytyy erilaisia voimabonusia ja uusia vahvempia aseita, jotka helpottavat tehtävää. Jokaisen kentän jälkeen voi käydä laboratoriossa korjaamassa saadut vahingot. Aloita päästä ja jatka sitten alaspäin.

## Kenttä 1

Ensimmäisen kentän seutu on Cadillac Heights, missä täytyy vapauttaa työtoveri Lewis. On yö ja punkkarilaumat piileskelevät pimeillä kujilla. Hoitele viholliset talon sisällä nopeasti ja pysyttele mahdollisimman usein matalana, kun ammuskelet kaduilla liikkuvaa jengia.

## Kenttä 2

Toisessa kentässä ollaan tehtaassa, missä täytyy olla tarkkana, ettei ajaudu hengenvaaralliseen happoon. Joten jos putoat alas jossain vaiheessa, niin yritä päästä nopeasti ylös. Suunnilleen puolesta kentässä törmäät hankalaan robotininjaan. Ohjuksesi eivät tehoa, joten väistele eri suuntiin ja ammu tavallisella pistoolilla.

## Kenttä 3

Toisesta kentästä löytyneen Jet Pakin avulla Robocop pystyy lentelemään ja nujertamaan jengiläisiä. Tämän kentän päätehtävä on löytää valtava panssarivaunu, joka on syytä räjäyttää pieniksi pirstaleiksi. Kun pääset tankin luokse, voit käyttää ensimmäistä kertaa maaliinhakeutuvia ohjuksia kunnes ajaja tulee ulos. Mene sitten matalaksi ja ammu mahdollisimman nopeasti tehokkaimmalla aseellasi.



... lisäksi poimitaan kaikki hyödyllinen tavara mitä vastaan sattuu.

PELAAJIA

1

PELIMUISTI

EI

● OCEAN  
VAIKEUSASTE

PELINLUONNE

Toiminta

GAMELINK

-

KESKITASOA

6,5

GRAFIikka

3,0

PELIOHJAU

5,0

ÄÄNI

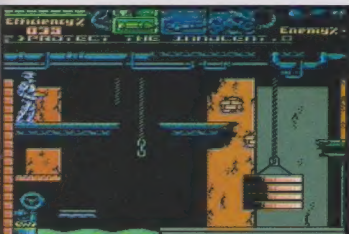
4,0

VIIHDE



## Kentät 455

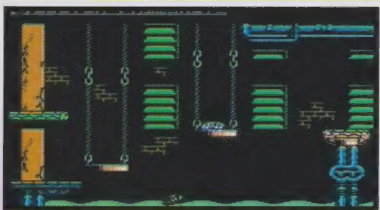
Nyt täytyy mennä OCP Toweriin, missä robotti nimeltään ED-209 odottaa sinua. Kumarru ja laukaise joitakin ohjuksia, niin robotti on pian pois leikistä. Sitten on aika lähteä taistelemaan tietään ylös rappusia, että pääsee huipulle, mistä löytyy mystinen tietokone.



Täällä pitää kulkea vasempaan alanurkkaan poimimaan hyötytavara. Älä jää kylpemään viikreän happoon!

### 4 Tohtori Wiili

Alkuperäinen Robocop ei kuulunut minun suosikkeihini, joten en ollut kovin kiinnostunut tästäkään. Tämä on juuri niin kuin pelkäsin samanlaista vaikeasti hallittavaa toimintaa keskinkertaisella grafiikalla ja tehosteilla. Kentät sentään vaihtelevat jonkin verran, eikä meno ole aivan toivotonta, vaikka minua ei kiinnosta pelata tätä enää toista kertaa. Jos pitää toiminnasta, eikä odota liian suuria, niin Robocop voi olla edullinen vaihtoehto. Minusta vaikapa Panic Restaurant ja Hammerin' Harry ovat tätä parempia halpispelejä.

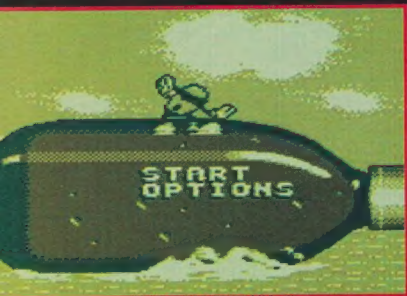


### 4 Toimitus

Näitä halvempihintaisia kasetteja on tuotu muutamia Suomeenkin, mutta tämän Oceanin toimintapelin julkaisusta ei ole vielä tietoa. Koko touhu on samaa tavaraa kuin peltikytän aienimat NES- ja GB-seikkailut. Alku- ja välifilmit ovat tyylikkäitä ja itse pelaaminenkin menettelee. Kulje ja ammu tai hypyää ja ammu ja toisinaan lennä ja ammu... Kenttien välissä tehtävät Robocopin huollot tuovat peliin hiukan lisää tunnelmaa. Hyppyjen tarkkuus ei ole tarpeeksi hyvä, eikä Robocop-teema tunnu mitenkään uudelta. Lisäksi näitä keskinkertaisia räiskintöjä on jo tarpeeksi hyllyssä. Saapa nyt nähdä millä hinnalla tätä saa kaupasta, jos saa lainkaan, sillä se määrää onko kasetista vaihtoehdoksi paremmille peleille.

# Cool Spot

Pieni punainen korkki, jolla on tennistossut ja aurinkolasit, on joutunut vaihtamaan harmaaseen asuun päästääkseen Game Boyn ruutuun.



Virgin on erikoistunut Disney-pelien ohella tällaisiin "mainospelisiin". McDonald Land on julkaistu monella eri formaatilla ja jos Nintendo olisi suostunut, niin olisimme nähneet varmankin myös Joe Camel -pelin samoilta tekijöiltä. Nyt on kuitenkin kyseessä 7 Up -hahmo Cool Spot, joka valloittaa myös Game Boyn. (Älkää sekoittako tätä peliin Spot the Cool Adventure, joka julkaistiin USAssa jo reilusti aiemmin, sillä se oli McDonald Land uutena versiona, Spot vain Mick & Mackin paikalla). SNES-pelin vertaaminen GB-peliin tuntuu oikeastaan melko hölmöltä, mutta kun tässä on kysymyksessä käytännössä sama seikkailu, niin mikäs siinä auttaa. SNES-peli Cool Spot menestyi ennen kaikkea komealla grafiikalla ja rankoilla äänillään, eikä näitä voida siirtää pikkuruutuun. Animaatiot ovat edelleen yhtä hyvää jälkeä. Cool Spotilla on hyvä tyyli liikkua erilaisissa rantakentissä.

Kaikki jotka ovat pelanneet Super NESin versiota, tulevat siis tunnistamaan pelin sisällön. Tarkoitus on edelleen kerätä kaikissa kentissä tietty määrä korkkeja, jotta voisi löytää häkin, jossa on joukko Spotin kidnappattuja kavereita. Wily Will on ilkiö, joka on kaapannut kaverit.



PELAAJIA	PELIMUISTI
1	Talassana
PELINLUONNE	GAMELINK
Tasoiikka	-

● VIRGIN  
VAIKEUSASTE

**VAIKEA**

7,5	GRAFIikka	7,5	PELIOHJAUS
8,5	ÄÄNI	8,0	VIIHDE



*Varo rapuja! Niitä ei voi syödä...*

Kun saat riittävän määrän korkkeja kasaan, ilmestyy kenttään nuolia, jotka ohjaavat häkille. Jos keräät vielä lisää korkkeja, saatat päästä mukavaan bonuskenttään.

Ensimmäisessä kentässä ollaan rannalla ja helpoimmalla pelivaihtoehdolla täytyy löytää vain 30 % pikkukorkeista, että pääsee pelastamaan ensimmäisen kavereista. Toisessa kentässä liikutetaan laivojen seutuvilla ja täällä vilisee rapuja ja teräviä ongenkoukkuja, joita kannattaa väistellä. Jos löydät riittävän määrän korkkeja, niin seikkailu jatkuu kohti synkeää kellaria, nyt kahden pelastetun kaverin kanssa. Kellarissa lymyilee nälkäisiä hiiriä sekä vaarallisia rotanloukkuja joka nurkan takana. Jos juutut ansaan tai astut lattiasta pistävään piikkiin, niin seikkailu päättyy tältä erää ja sinä joudut aloittamaan uudestaan kentän alusta. Kun kellari on selvitetty, pääsee Cool Spot surffaamaan. Lainelautana on vanha 7 Up -pullo ja tarkoitus on, tsupaatsatsuida, pysyä pinnalla. Tämä on pelin selvästi hankalin kenttä. Vesimatkailun jälkeen edessä on vielä kolme vaikeaa kenttää ennen kuin Cool Spot on pelastanut kaikki ystävänsä.

8

## Toimitus

Cool Spot oli SNESillä omalla tavallaan huikeaseva peli. Vaikkei tämä näytä lähellekään niin komealta, niin myös GB-versio tuntuu hauskalta. Tämän erottaa valtavasta joukosta muita tasolgiekkia ennen kaikkea pelin rakenne ja vaihtelu kenttien välillä. Tavallisesti peli näyttää alusta loppuun samanlaiselta ja ohjelmoijat lainaavat niin paljon kuin kehtaavat Super Mario -peleistä. Virgin on panostanut sen sijaan omaperäisyyteen ja Cool Spot on siksi mainio peli ottaa mukaan hiekkarannalle.

7

## Tohtori Wiili

7 Up ei kuulu minun suosikkijoumiini -ajattelkaa huikkaa puoliksi juodusta purkista, joka on ollut pari tuntia auringossa... Aarrgh! Mutta eihän sen tarvitse vaikuttaa mielipiteeseen tästä pelistä. Super Nintendon versio oli kuitenkin yksi tyylikkäämmistä tasoloikeista mitä on tehty, ennen kaikkea grafiikan osalta. Virgin on pinnistellyt luodakseen GB-peliin samanlaisen tunteen, mutta lopputulos ei ole ihan yhtä onnistunut. Itse pelaaminen on lähes identtistä isoveljen kanssa, eli tasoloikeamasta perinteisten bonus-tavaroiden ja vihollisten seassa. Virginnille täytyy antaa kuitenkin pisteitä omaperäisistä ideoista, sillä kenttien kesken on mukavasti vaihtelua. Ellei peliohjaus olisi hieman epävakaa, tämä peli ansaitsisi kovat pisteet. Tuomioni on kuitenkin seuraava: Melko hauska tasoloikeka, joka poikkeaa massasta, mutta ei anna aihetta hypätä kattoon.



*Vaikeusasteen pystyvä säätämään - peli täytyy selvittää Hard-vaihtoehdolla, jos haluaa nähdä koko kentän.*

# Kla'ssikko - Gradius



Gradius on todellinen klassikko...

Pelin nimi: Gradius  
Julkaisija: Konami  
Pelin luonne: Shoot 'em up  
Pelaaja: 1  
Pelimuisti: Ei  
Vaikeusaste: Vaikea

Gradius oli ensimmäinen Suomessa julkaistu NES-peli, jonka tekijä ei ollut Nintendo itse. Peliä oli myyty jo tuolloin yli miljoona kappaletta ja kolikkopeli kuuluu kaikkien aikojen suosituimpiin arkadipeleihin. Ei

mikään ihme kun ajatellaan, että Gradius oli edelläkävijä omassa lajissaan, suosituissa räiskintäpeleissä.

Seikkailu tapahtuu planeetalla Gradius, missä pelaaja on ihmiskunnan viimeinen toivo. Superaluksesi on varusteltu galaksin mahtavimmalla aseenaalilla ja kaikkea tarvitaan selviytymiseen.

Kun katsellaan SNESin uusia shoot 'em up -pelejä, huomaa helposti, että Gradius oli muodostamassa alkujaan standardia. Ellei grafiikkaa, peliäänä ja pomojen kokoa huomioida, niin kovin moni asia ei ole muuttunut uudemmissa avaruuden räiskintäpeleissä.

## Tältä se tuntui silloin

Gradiusen loppupomot olivat ehdottomasti rannimpien joukossa mitä videopeleissä oli nähty. Pelissä oli kaikkiaan näyttävät kuviot ja hienot animaatiot. Ainoa ongelma oli pelin suunnaton vaikeus. Tavallisesti pelissä ei selvinnyt toista tai kolmatta kenttää pitemmälle, vaikka harrasti pelaamista enemmänkin. Jos eteneminen olisi ollut vähän helpompaa, Gradius olisi kuulunut varmasti suursuosikkeihin. Näin se oli vain oikein hyvä peli.

## Tätä mieltä nykyään

Kun räiskintätouhuun on tottunut ja pelaamisessa on kehittynyt, tuntuu Gradius oikeastaan vielä paremmalta. Sen jälkeen kun on pelannut Axelayn lävitse, ei voi väittää pomojen tekevän tässä suurempaa vaikutusta, mutta peliohjaus ja kenttien rakenne ovat yhä lujaa työtä. Tämä kuuluu Konamin kaikkein kovimpiin klassikoihin.



... josta on tullut Mario-pelien tapaan...



... eräänlainen kantamuoto muille saman lajin peleille.

